

dr hab. Artur Mamcarz-Plisiecki

Katedra Filozofii Kultury i Podstaw Retoryki, Wydział Filozofii

Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II w Lublinie

## RECENZJA PRACY DOKTORSKIEJ MGRA MACIEJA JEMIOŁA:

Gry wideo jako przestrzeń sporu filozoficznego. Wybrane zagadnienia, Kraków 2024, s. 362.

Wytwory i dzieła kultury interesowały myślicieli od początku dziejów filozofii. Oczywiście tej, uważanej za humanistyczną, czyli od przewrotu sofistycznego. Filozofowie rozważali czym jest sztuka, jakie jest jej znaczenie i cel. Badali zagadnienie *mimesis*, *katharsis*, ale także *dynamis* a więc sprawczości sztuki. Intrygowała ich również moc samego piękna, jego siła oddziaływania na ludzi. Najpierw działanie żywego słowa, potem także sztuk plastycznych. Dostrzegano, że malarze i rzeźbiarze kreują pewien świat, który jest iluzją świata rzeczywistego. To złudzenie wyobraźni, omyłka umysłu – jak pisał Gorgiasz – pociąga, oczarowuje, ale może także zwieść.

Były to więc refleksje stare, jak sama filozofia. Jednocześnie – przez dzieje, wraz ze zmieniającymi się technikami tworzenia – wypracowała ona teorię rozmaitych aspektów kultury. Można, z dzisiejszej perspektywy, mówić o obszernym piśmiennictwie z zakresu szeroko rozumianej filozofii sztuki, a aspektowo o filozofii literatury, teatru, fotografii czy filmu. Nie może więc dziwić, że interesująca nas dziedzina wiedzy sięga po kolejne odsłony ludzkiej kreatywności i wytwórczości. Chodzi oczywiście o gry komputerowe. Filozofia podejmuje refleksję nad czymś, co przez lata traktowano jako niższy rodzaj rozrywki, coś, co – w bardzo potocznym ujęciu – prowadzi do przemocy, co wręcz może niszczyć odbiorców i uzależniać. Ale też jest – choćby ilościowo – ważnym składnikiem życia nie tylko młodych ludzi. Jest zjawiskiem, które wręcz domaga się wnikliwych badań – filozoficznych, kulturoznawczych, socjologicznych czy nawet teologicznych.

Dlatego dobrze się stało, że pod naukowym kierunkiem profesora Piotra Mazura powstała rozprawa doktorska, która – z pewnością – będzie ważnym głosem w badaniu gier komputerowych w Polsce. Jest bowiem propozycją interpretacji tych gier przez

pryzmat: szeroko rozumianej filozofii (przede wszystkim w aspekcie metodologicznym, ale też estetycznym, etycznym czy retorycznym), kulturoznawstwa (od strony narratologii i ludologii) oraz wypracowanej w naukach humanistycznych analizy treści.

Dysertacja mgra Macieja Jemioła wpisuje się w ożywioną dyskusję nad „cyberświatem” i dynamicznymi przemianami całej współczesnej kultury. Przemiany te wyznacza technika związana z cyfrowym przetwarzaniem obrazu i dźwięku, ich wysoką jakością, sugestywnością oraz łatwością powielania i odtwarzania w komputerach czy urządzeniach mobilnych. Rewolucja cyfrowa tworzy dziś nowego odbiorcę – powierzchownego, momentalnego i rozedrganego, potrzebującego coraz to nowych bodźców i mocniejszych środków wyrazu.

W analizowanych grach wideo dochodzi jeszcze jedna charakterystyka tej wirtualnej rzeczywistości. Dotyczy ona całego cyfrowego, a więc tworzonego przez techniki komputerowe świata, ale tu zostaje w niezwykle sposób wzmocniona. Jest nią interaktywność posunięta prawdopodobnie do granic percepcji człowieka. Gracz może nie tylko aktywnie reagować na oglądane treści. Staje się ich uczestnikiem, bohaterem, a nawet kreatorem dziejących się zdarzeń. Sam strzela i zabija, ucieka bądź goni, ratuje lub unicestwia, umiera lub zmartwychwstaje. Z całą pewnością nikt dzisiaj nie wie, jakie konsekwencje dla całej naszej kultury będą miały tego typu doznania grających. Warto więc wnikliwie analizować wspomniane wytwory, poszukiwać ich zrozumienia i sensu. Pytania stawiane przez Autora rozprawy, najpierw o metodologię badania gier wideo, następnie o ich „filozoficzność”, a w szczególności o przedstawioną w nich wizję świata i człowieka są zatem obecnie niezwykle istotne i Doktorant podnosi te kwestie w sposób gruntowny i niezwykle dojrzały.

Nawet wstępny przegląd recenzowanego doktoratu nasuwa myśl, że jest to praca poważna, przemyślana, stawiająca sobie – zarówno w zamierzeniach, jak i w realizacji – wysokie wymagania co do jakości prowadzonych dociekań naukowych. Dalsza lektura dysertacji potwierdza te spostrzeżenia – mamy do czynienia z dziełem rzetelnym, wnikliwym, pisanym z pasją badawczą i zaangażowaniem. Rozprawa doktorska magistra Macieja Jemioła jest dobrze zorganizowana pod względem metodologicznym i merytorycznym, a Autor trafnie konfrontuje materiał analityczny z oryginalną tezą o wspomnianej „filozoficzności” gier komputerowych. Na wysoką

ocenę zasługuje także coś, co można nazwać „panowaniem nad materiałem” ze strony Doktoranta. Czytelnik pracy ma bowiem wrażenie, że magister Maciej Jemioł obejmuje całość wiedzy o grach wideo, ale też swobodnie porusza się po różnych koncepcjach filozoficznych dotyczących współczesnej kultury, bardzo dobrze rozpoznaje źródła tych przekonań i ich konsekwencje.

Przechodząc do uwag szczegółowych, skoncentruję się przede wszystkim na filozoficznym aspekcie pracy, czyli na tym, co sam Doktorant traktuje jako dociekania filozoficzne. Będą to zatem: metodologia badania gier komputerowych, ich „filozoficzność” oraz (wybrane) idee filozoficzne, które analizuje i przedstawia magister Maciej Jemioł.

Recenzowana dysertacja to dzieło obszerne, liczy 362 strony (ale zdaje się, że edycja, to nie znormalizowany druk, jest on gęstszy, z mniejszymi marginesami, więc w istocie praca jest jeszcze większa!). Zawiera 54 kolorowe fotografie, 3 tabele. Bibliografię (liczącą 29 stron!) podzielono na: 1) Opracowania naukowe, 2) Źródła popularnonaukowe i 3) Dzieła kultury. Bibliografia zawiera także wykaz tabel i ilustracji. Treść doktoratu jest zgodna z tematem. Podział i kompozycja są klarowne i przejrzyste. Merytoryczną zawartość dysertacji podzielono na 5 dużych części, z których każda zawiera 3 do 5 rozdziałów. Tytuły kolejnych segmentów są logicznie powiązane z całością pracy.

Warsztat narratologiczny, którym posługuje się Doktorant oceniam pod względem merytorycznym bardzo pozytywnie. Szczególnie cenię obecną w pracy wysoką świadomość metodologiczną – zarówno na płaszczyźnie metaprzekmiotowej (rozumienie założeń i podstaw teorii gier komputerowych), genologicznej (uchwycenie rozmaitych gatunków tychże), jak i historycznej (prześledzenie rozwoju tych form w Polsce i na świecie). Natomiast w ocenie warsztatu filozoficznego na szczególną uwagę zasługuje część pierwsza oraz piąta rozprawy. Stanowią one swoistą klamrę, która otwiera i zamyka dysertację i która jednocześnie nadaje klarowności oraz przejrzystości całemu doktoratowi. Część pierwsza jest szczegółowym rozwijaniem idei „filozoficzności” zawartej w grach wideo. Ostatnia część potwierdza i podsumowuje obecność treści filozoficznych w analizowanych materiałach. Na wysoką ocenę zasługują też ściśle filozoficzne podsumowania części drugiej, trzeciej i czwartej. Cenne

w tych podsumowaniach są zwłaszcza tabele (zamieszczone na stronach 147, 221 i 305), które w bardzo syntetyczny sposób dają czytelnikowi przegląd wspomnianych treści filozoficznych. Dotyczą odpowiednio: ontologii (s. 147), antropologii (s. 221) i aksjologii (305).

W doktoracie Macieja Jemioła metodologia badań nad grami wideo bardzo konsekwentnie i metodycznie oparta jest na koncepcji sformułowanej przez postmodernistycznego filozofa francuskiego, Gillesa Deleuze'a (1925-1995). Był on, jak wiadomo, profesorem filozofii na Uniwersytecie Vincennes w Saint-Denis. Opublikował bardzo wiele prac na temat historii filozofii i koncepcji sztuki, był też znaczącym teoretykiem filmu. W chwili swojej (samobójczej) śmierci w dniu 4 listopada 1995 r. został uznany za jednego z głównych filozofów francuskich swojego pokolenia. Doktorant, powołuje się właśnie na pracę Deleuze'a dotyczącą filmu, a w odniesieniu do gier komputerowych stosuje ją analogicznie. Doktorant, przywołując francuskiego myśliciela, stwierdza:

*„[Deleuze] stanowczo zaprzecza, by filozofia polegała na zdolności myślenia na jakiś temat, np. na temat filmu, co miałyby być podstawą do powstania filozofii filmu. [...] Filozofia nie jest zatem w pewnym sensie czymś wtórnym do rzeczy, o których ma rzekomo rozmyślać, ale pierwotną aktywnością myślną, taką jak praca reżysera, pisarza czy naukowca” (s. 9).*

Autor rozprawy odnosi to następnie do badanej przez siebie problematyki:

*„Jeżeli zgodzimy się z Deleuzem, że w relacji filozofii do filmu nie chodzi o to, by filozof rozmyślał nad filmem, musimy też przystać na to, że w relacji filozofii do analogicznego medium, ja - kim są gry wideo, również nie chodzi o to, by filozof po prostu rozmyślał o grach wideo. Zamiast tego jego zadaniem jest ujęcie ich w ramy pewnej koncepcji – w tym przypadku, koncepcji wyjaśniającej funkcjonowanie treści filozoficznych w grach wideo jako całości. Taką koncepcją, jak wykazuję to w niniejszej rozprawie, jest pojmowanie gier wideo jako przestrzeni filozoficznego sporu” (s. 9).*

O ile – w części krytycznej tej recenzji – podejmuję polemikę czy może raczej dyskusję z tą koncepcją, to muszę stwierdzić, że jest to postawa spójna, realizowana w

całej dysertacji, a nawet stanowiąca jej metodologiczny fundament. Magister Maciej Jemioł konsekwentnie:

- a) spór filozoficzny i samą sporność filozofii stawia w centrum swoich rozważań i analiz,
- b) przywołuje rozmaite „idee filozoficzne” oraz ich „reprezentacje” w grach wideo,
- c) bardziej opisuje niż analizuje takie kategorie filozoficzne jak:
  - „byt i świat” (s. 73 i n.), w szczególności: manichejski dualizm świata (s. 83), filozoficzne „słowa-klucze” (swoiste metafory, teatru, wielościanu, rzeźni – s. 108), surrealizm i miejsca graniczne – „liminalne” (s. 131) i „świat ambiwalentny” (s. 140)
  - „naturę i kondycję człowieka” (s. 148 i n.), a szczególnie: „człowiek jako silny sprawczy podmiot” (s. 150 i n.), „podmiot płynny i słaby, zmienny płciowo” (s. 173 i n.), „podmiot wielowarstwowy i niesubstancjalny” (s. 197 i n.),
  - „wartości i postawy moralne” (s. 222 i n.) – „wartości obiektywne” (s. 246), „wartości intersubiektywne” (s. 273), „brak wartości” (s. 298).

Bardzo gęsty wywód Doktoranta, z licznymi odniesieniami kulturowymi, z bardzo obszernym streszczaniem treści omawianych gier, intelektualnie wręcz wyczerpujący czytelnika jest jednak – jak już zostało to powiedziane – klarowny i przejrzysty.

Sumując atuty recenzowanej pracy naukowej, stwierdzam:

A. Rozprawa przekonująco informuje o tym, że Doktorant:

- 1) jest bardzo dobrze zorientowany w problematyce gier komputerowych i ich przemożnego wpływu na współczesną kulturę,
- 2) ma dojrzałe spojrzenie na metody badań wspomnianych gier,
- 3) ma zdolność wnikliwego rozumienia istoty tychże jako określonych dzieł sztuki i kultury,
- 4) udowodnił, że gry komputerowe są zagadnieniem filozoficznym i z powodzeniem mogą być opisywane metodami filozoficznymi – bardzo konsekwentnie tę problematykę analizuje i interpretuje przez pryzmat filozofii,

B. Ocena podjętej problematyki:

- 1) jest oryginalna i ciekawa pod względem zastosowanej metody,
- 2) prowadzi do doskonalenia filozoficznego warsztatu analitycznego,

- 3) ma znaczenie dla przyszłych badań nad grami komputerowymi w Polsce – można powiedzieć, że Doktorant (jeśli praca zostanie wydana w formie książkowej) przybliży polskiemu czytelnikowi światową literaturę dotyczącą tej problematyki.

Na zakończenie nasuwają się również uwagi krytyczne:

- 1) Doktorant ma oczywiście prawo wybrać do swoich badań określoną postawę czy „opcję” filozoficzną, tym bardziej, gdy jest to przemyślany wybór. W żaden sposób tego tutaj nie kwestionuję. Chciałbym jednak odnotować, że to, co w recenzowanej dysertacji jest metodologicznym punktem wyjścia stanowi również (czy może stanowić) o pewnej słabości pracy. Otóż warto zauważyć, że przyjęcie koncepcji Gillesa Deleuze’a prowadzi wprost do „dekonstrukcji” całej filozofii. Przywołany przez magistra Macieja Jemioła cytat z francuskiego myśliciela (s. 9) pokazuje ten kierunek rozważań. Filozofia nie jest refleksją, czy zdolnością myślenia na dany temat, ale: *„pierwotną aktywnością myślną, taką jak praca reżysera, pisarza czy naukowca”* (j.w.). Jest więc – konsekwentnie – tym samym, co jakiegokolwiek działania koncepcyjne podejmowane w trakcie tworzenia gier komputerowych, uwidocznione poprzez atrybuty wizualne intelektualne akty bohaterów tychże czy wreszcie jakiegokolwiek „aktywnością myślną” użytkowników gier sprowokowaną uczestnictwem w tej rozrywce. Autor dysertacji wyraźniej by to zobaczył, gdyby sięgnął do innej (wydanej po polsku) pracy Deleuze’a<sup>1</sup>. Według Francuza, to nie filozofia ma dostarczać refleksji nad kinem (analogicznie nad grami komputerowymi), ale sama ma się „uczyć” od tych mediów. Film czy gry komputerowe nie tylko „filozofują” ale są wręcz samą „filozofią”. Pomija się w ten sposób fakt, że filozofia jest jednak pewną wiedzą (z własną historią, metodologią, określonymi metodami badawczymi itd.), a nie jedynie wittgensteinowskim „filozofowaniem” (z drugiego okresu twórczości Wiedeńczyka). Rzecz jasna można w doktoracie przyjąć zdekonstruowaną koncepcję filozofii, ale – wydaje się – że trzeba to dodatkowo uzasadnić i zobaczyć płynące z tego konsekwencje.

<sup>1</sup> G. Deleuze, *Kino 1. Obraz – ruch. 2. Obraz – czas*, przeł. J. Mariański, Gdańsk: Wydawnictwo Słowo/Obraz/Terytoria, 2008

- 2) Przyjęcie koncepcji Deluze'a jako punktu wyjścia prowadzi tymczasem do jeszcze jednej konkluzji. Dysertacja staje się w ten sposób bardziej deskrypcyjna, a za to mniej analityczna. Prowadzi do poszukiwania, momentami wręcz streszczania „wątków filozoficznych” w treści gier, a nie formułowaniem i rozwiązywaniem problemów filozoficznych. Warto dodać, że nie sposób wtedy odróżnić tak ujętej filozofii od innych dyscyplin zajmujących się ludzkimi wytworami, od medioznawstwa, ludoznawstwa, narratologii, lingwistyki, teorii dyskursu itp. Filozofia bowiem wtedy nie daje nam wiedzy podstawowej, ogólnoezystencjalnej, całościowej, leżącej u spodu różnego rodzaju „-znawstw”, ale jest jedynie jakimś uogólnieniem (może wysubtelnieniem) nauk szczegółowych.
- 3) Doktorant ma głęboką świadomość, że gry komputerowe to „fikcyjne narracje” (wielokrotnie pada to sformułowanie w rozprawie) również i z tego jednak nie wyprowadza konsekwencji. Tymczasem w tego typu wytworach nie mamy do czynienia wprost z „filozoficznymi” treściami czy wątkami. Są one komunikowane poprzez konstrukcje wielopiętrowe czy wielostopniowe. Po pierwsze jest to świat przedstawiony, wymyślony przez twórców gier, po drugie jest to określona konwencja gatunkowa (wybrany, zdefiniowany rodzaj gry), po trzecie są w nim obecne fikcyjne, wymyślone postacie, po czwarte wreszcie w tych grach nie ma „wykładu” filozofii (dyskursu, rozmów czy platońskich dialogów) są jedynie określone działania i zachowania bohaterów, dopiero na ich podstawie można wyprowadzać wnioski antropologiczne czy aksjologiczne.
- 4) Sugeruję, aby Autor dysertacji, w swych dalszych czy kolejnych badaniach, a przede wszystkim przed publikacją rozprawy – do czego będę namawiał – rozważył odniesienie się do wyrażonych w punktach 1-3 uwag krytycznych. Sądzę, że może być to zwieńczeniem czy dopełnieniem gruntownej wiedzy filozoficzno – kulturowej, którą Doktorant dysponuje.

Dodam jeszcze dwie kwestie mniejszej rangi dla całościowej oceny doktoratu.

- 5) Z lekkim żalem odnotowuję również swego rodzaju anglo- centryzm Autora dysertacji. Literatura przedmiotu, którą zebrał Doktorant jest doprawdy imponująca. Oczywiście budzi uznanie i podziw, że magister Maciej Jemioł

swobodnie porusza się po piśmiennictwie obcojęzycznym dotyczącym interesującej go problematyki. Gry komputerowe są stosunkowo świeżym zagadnieniem intelektualnym więc na pewno opracowania w języku polskim w odniesieniu do tego tematu są raczej skromne. Trudno natomiast zrozumieć, że w dziedzinie filozofii polscy uczeni są przywoływani raczej sygmalnie i zdawkowo. Wydaje się tymczasem, że w etyce, aksjologii, estetyce, metafizyce, antropologii czy metodologii nauk mamy tu pewne osiągnięcia. Aż się prosi, by przywoływać prace z własnego środowiska naukowego, jakim jest znaczący Wydział Filozoficzny Uniwersytetu Ignatianum w Krakowie, a choćby antropologiczne publikacje swojego Promotora. Nie chodzi z kolei o jakiś etno- czy polonocentryzm, ale o naturalny proces tworzenia pracy badawczej. Wydaje się, że dobrze jest pokazać czytelnikom, że jest ona owocem dyskusji, może także sporów z najbliższym otoczeniem naukowym.

- 6) W paru miejscach poprawy wymaga także styl dysertacji. Jest ona zredagowana zasadniczo językiem poprawnym, rzeczowym, zobiektywizowanym, metaprzecmiotowym. Niekiedy widać w nim jednak duże napięcie intelektualne, objawiające się dążeniem do skomplikowania wywodu. Przywołam tu – sygmalnie – jeden, ale znaczący przykład:

– Oto np. na stronie 138 znajduje się następujące zdanie:

*„Znalezienie się w miejscu liminalnym, jak wiadomo już co najmniej od czasów van Gennepa (a jeszcze przed nim wedle mądrości ludowej) jest doświadczeniem z gruntu konfundującym, w którym będąc zanurzonymi nie wiemy, czy mamy być w euforii nienormalnych możliwości czy bać się bycia wydomowionym z normalnego porządku rzeczy”.*

Wyraz: „liminalny” (często używany w dysertacji) – dla jasności wywodu – z powodzeniem da się zastąpić słowem „graniczny”. „Sytuacje graniczne” (jak cierpienie, tragedia, trauma itd.) mogą nas stresować, ale dlaczego mają nas konfundować „miejsca” graniczne? Czy można być „zanurzonym” w doświadczeniu (a nie po prostu doświadczać)? I dlaczego „nie wiemy” czy „mamy być” w euforii (w dodatku „nienormalnych możliwości”) czy po prostu bać się. Te stany emocjonalne nie wymagają jakiegóż wiedzy, ani też nie są



przedmiotem decyzji (euforia czy lęk) – są jedynie przeżywane i odczuwane, można je zreflektować ale dopiero ex post. I co oznacza słowo „wydomowiony”...?

Sugerowałbym zatem Doktorantowi, by przed przygotowaniem pracy do druku przyjrzał się tego typu „zawijasom” stylistycznym i je zdecydowanie uprościł.

Wymienione usterki nie dyskwalifikują formy przygotowanej rozprawy. Jest to niezwykle wartościowe dzieło, świadczące o dojrzałości badawczej i intelektualnej Autora. Mogę, w konkluzji, z pełnym przekonaniem stwierdzić, że dana mi do recenzji rozprawa doktorska jest oryginalnym osiągnięciem naukowym Doktoranta i rekomenduję ją (po koniecznych poprawkach, przeredagowaniu i znacznym skróceniu) do druku, jako atrakcyjną lekturę dla osób zainteresowanych teorią i analizą gier komputerowych.

Uważam, że rozprawa doktorska mgra Macieja Jemiola w pełni odpowiada warunkom określonym art. 187 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (tekst jedn. Dz. U. z 2023, poz. 742). Wnoszę więc nie tylko o dopuszczenie Autora do dalszych etapów przewodu doktorskiego, ale wnioskuję również o wyróżnienie dysertacji.

Lublin, 20 stycznia 2025

dr hab. Artur Mamcarz-Plisiecki

*A. Mamcarz-Plisiecki*